



Analisis Kemampuan *Computational Thinking* dan *Curiosity* Matematis Siswa Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Tasikmalaya

Nisrina Fauziyyah Puad*, Ariyadi Wijaya

Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

*Korespondensi Penulis. E-mail: nisrinapud.2021@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan profil kemampuan *computational thinking*, profil kemampuan *curiosity* matematis dan pengaruh *curiosity* matematis terhadap kemampuan *computational thinking* siswa Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Tasikmalaya. Metode survei digunakan dalam penelitian ini dengan pendekatan kuantitatif. Sampel yang diambil menggunakan *proportional random sampling* dengan 155 responden siswa kelas XI Sekolah Menengah kejuruan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan *computational thinking* siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di Kota Tasikmalaya berada pada kategori cukup dengan perolehan skor rata-rata 7,81 dari skor maksimumnya 15 sedangkan *curiosity* matematis siswa berada pada kategori tinggi dengan perolehan skor rata-rata 109 dari skor maksimumnya 150. Pengaruh *curiosity* matematis terhadap kemampuan *computational thinking* siswa berpengaruh secara positif dan signifikan dengan nilai koefisien regresinya 0,161 dengan nilai *r-square* sebesar 0,792 yang berarti besar variasi kemampuan *computational thinking* yang dijelaskan oleh *curiosity* matematis sebesar 79,2%. Penelitian ini berkontribusi untuk mendukung tercapainya pendidikan berkualitas (*quality education*) yang merupakan *Sustainable Development Goals* (SDG) urutan ke-4.

Kata Kunci: *Computational thinking*, *Curiosity* matematis, Siswa sekolah menengah kejuruan, SDG

Analysis of Computational Thinking Ability and Mathematical Curiosity of Vocational High School Students in Tasikmalaya City

Abstract

This study aims to describe the profile of computational thinking ability, the mathematical curiosity ability profile and the influence of mathematical curiosity on the computational thinking ability of Vocational High School students in Tasikmalaya City. The survey method used in this study with a quantitative approach. The sample was taken using proportional random sampling with 155 respondents of the grade XI Vocational High School. The results of this study indicate that the computational thinking ability of grade XI Vocational High School students majoring in Computer and Network Engineering in Tasikmalaya City is in the sufficient category with an average score of 7.81 from a maximum score of 15 while students' mathematical curiosity is in the high category with an average score of 109 from a maximum score of 150. The influence of mathematical curiosity on students' computational thinking ability has a positive and significant effect with a regression coefficient value of 0.161, with an R-squared value of 0.792, which means that the large variation in computational thinking ability is explained by mathematical curiosity, is 79.2%. This research contributes to supporting the achievement of quality education, which is the 4th Sustainable Development Goals (SDG)

Keywords: *Computational thinking*, *Mathematical curiosity*, *SDG*, *Vocational school students*

How to Cite: Puad, N. F., & Wijaya, A. (2025). Analisis kemampuan computational thinking dan *curiosity* matematis siswa sekolah menengah kejuruan di kota tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 13(Special Issue), 326–337. https://doi.org/10.21831/jpms.v13iSpecial_issue.90038

Permalink/DOI: DOI: https://doi.org/10.21831/jpms.v13iSpecial_issue.90038

PENDAHULUAN

Paradigma baru di Indonesia dibutuhkan untuk menuju era *society* 5.0 dalam dunia

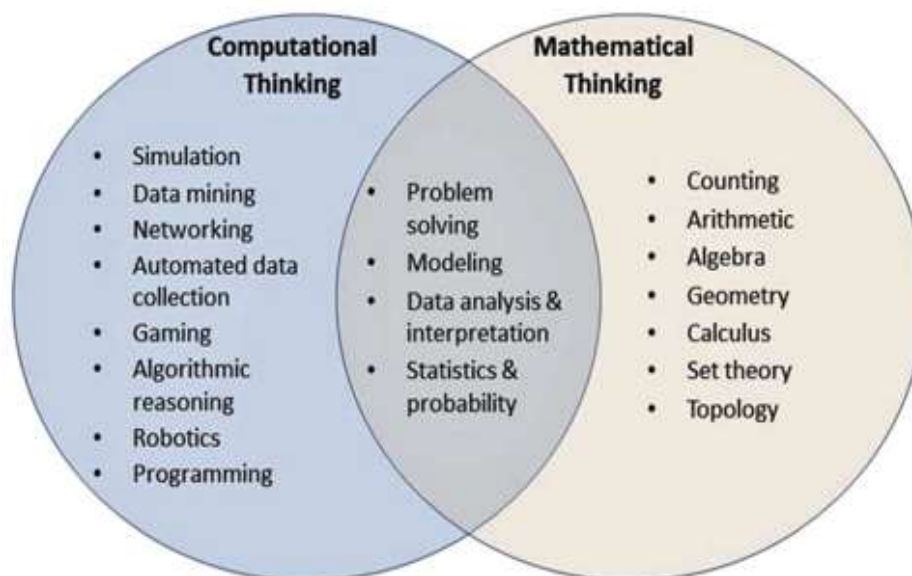
pendidikan. Kurikulum merdeka belajar dihadirkan untuk menjadi solusi dari tantangan era *society* 5.0 dimana teknologi dan manusia berintegrasi dalam menciptakan solusi dari

berbagai masalah sosial dan lingkungan (N. A. P. Lestari et al., 2023). Dengan hadirnya *Sustainable Development Goals* (SDGs) diharapkan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan dalam bidang pendidikan (Setyorini & Asmonah, 2023). Pendidikan berkualitas masuk pada program SDGs pada poin ke-4 dengan memiliki tujuan untuk menjadi landasan dalam peningkatan kualitas pendidikan di dunia (Lestari et al., 2024). Keterampilan utama yang seharusnya dipersiapkan oleh siswa dalam menghadapi kemajuan yang sangat pesat ini adalah dengan memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik (Supiarmo et al., 2022).

Salah satu jenis kemampuan pemecahan untuk bersaing secara global adalah *computational thinking* (Malik, 2019). *Computational thinking* adalah keterampilan

dasar untuk semua orang dan dibutuhkan pada saat membaca, menulis, dan berhitung serta dalam proses analisis setiap siswa (Wing, 2006). *Computational thinking* dapat meningkatkan kecerdasan siswa dan mempercepat pemahaman terhadap teknologi (Yadav et al., 2017). Sejalan dengan hal itu Wu & Yang (2022) mengemukakan bahwa kemampuan *computational thinking* dapat membantu siswa dalam berpikir matematis dan belajar matematika menjadi lebih efisien.

Kesamaan yang paling utama antara *computational thinking* dan pemikiran matematis adalah dalam proses penyelesaian masalah (Wing, 2008). Hal ini dijelaskan juga bahwa *computational thinking* penting bagi matematika pada proses penalaran dan pemecahan masalah (OECD, 2018).



Gambar 1. Hubungan antara matematika dan *computational thinking*

Kombinasi matematika dan *computational thinking* tidak hanya menjadi penting untuk mendukung perkembangan siswa pada pemahaman konseptual dari domain matematika, tetapi untuk mengembangkan konsep dan kemampuan *computational thinking* siswa dalam pandangan yang realistis tentang bagaimana matematika dipraktikkan di dunia nyata (OECD, 2018). Selain itu, tercermin dalam kerangka PISA (*Programme for International Student Assessment*) Tahun 2022 siswa harus memiliki kemampuan *computational thinking* yang diterapkan pada matematika sebagai bagian dari pemecahan

masalah (OECD, 2018). *Computational thinking* juga merupakan cara penyelesaian masalah yang rumit dengan cara yang kreatif (Youjun & Xiaomei, 2022). Oleh karena itu, *computational thinking* dalam matematika sangat diperlukan, hal ini sama pentingnya dengan pemikiran inovatif dan curiosity (Mishra & Yadav, 2013).

Curiosity merupakan sikap pokok yang harus dikembangkan karena merupakan bagian dari pembangunan karakter di dunia pendidikan (Widiastuti & Santosa, 2014). *Curiosity* terhadap ilmu pengetahuan akan bermanfaat bagi pembelajaran (Dubey et al., 2022; Zedelius et al., 2022). *Curiosity* juga merupakan salah

satu sikap ilmiah yang perlu dikembangkan karena akan menciptakan pembelajaran yang efektif (Zetriuslita, 2016). Selain itu, *curiosity* merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran dikarenakan siswa dituntut untuk menemukan sendiri pengetahuannya (Hidayati & Widjajanti, 2015). Jika siswa tidak memiliki rasa ingin tahu dalam pembelajaran akan menimbulkan ketidakpastian dan akhirnya memunculkan kesalahan dan kebingungan saat menghadapi atau menyelesaikan masalah (Zedeliuss et al., 2022).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan merupakan pendidikan yang mempersiapkan siswa untuk dapat bekerja di bidang tertentu dan merupakan lembaga yang menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan (Depdiknas, 2003). Pemilihan siswa SMK sebagai subjek dari penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa tingkat perkembangan intelektual siswa SMA/SMK menurut Piaget (Sari & Wutsqa, 2019) berada pada tingkat formal (12 tahun ke atas), dimana siswa dapat berpikir abstrak. Karakteristik siswa pada tahapan operasi formal menurut Nurgiyantoro (2005:202) antara lain, yaitu: (1) siswa sudah mampu berpikir ilmiah, berpikir teoritis, berargumentasi serta menguji hipotesis yang mengutamakan kemampuan berpikir. (2) siswa sudah mampu memecahkan masalah secara logis dengan melibatkan berbagai masalah terkait.

Berdasarkan hasil PISA tahun 2022 dikemukakan bahwa kemampuan matematika siswa di Indonesia yaitu 366 dan skor rata internasionalnya 472, berada pada peringkat ke-69 dari 81 negara. Khususnya pada level 3 dan 4 membutuhkan siswa untuk menggunakan keterampilan *computational thinking* untuk mengembangkan strategi dalam mencari solusi penyelesaian dari permasalahan yang dihadapi (OECD, 2023). Negara Indonesia pada hasil PISA tahun 2022 memperoleh 3.8% siswa dapat menjawab soal level 3, 0,5% siswa dapat menjawab soal level 4, (OECD, 2023). Dari hasil tersebut terlihat bahwa kemampuan *computational thinking* siswa di Indonesia masih belum sesuai dengan yang diharapkan.

Kemampuan *computational thinking* di Indonesia belum banyak dikenal oleh siswa, terlihat dari belum banyaknya penerapan kemampuan *computational thinking* dalam bidang pendidikan (Zamzami et al., 2020). Berdasarkan hasil dari Bebras Challenge di Indonesia pada tahun 2023, kategori penagak

(siswa SMA/ sederajat) mendapatkan hasil yang memiliki nilai lebih dari 70 hanya sebesar 24,28% dari keseluruhan siswa yang mengikuti. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan *computational thinking* belum dikuasai sepenuhnya oleh siswa.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah diuraikan, maka perlu dilakukannya analisa secara lebih lanjut. Teknik yang akan digunakan untuk menganalisis kemampuan *computational thinking* siswa adalah dengan menggunakan tes soal kemampuan *computational thinking*. Sedangkan untuk *curiosity* matematis siswa, analisa akan dilakukan dari jawaban siswa pada angket *curiosity* matematis siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: profil kemampuan *computational thinking*; profil kemampuan *curiosity* matematis; dan pengaruh *curiosity* matematis terhadap kemampuan *computational thinking* siswa Sekolah Menengah Kejuruan program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di Kota Tasikmalaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian survei dengan pendekatan kuantitatif. Pada penelitian ini situasi yang disurvei adalah mengenai kemampuan *computational thinking* dan *curiosity* matematis siswa SMK program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di Kota Tasikmalaya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di Kota Tasikmalaya yang telah menerima pelajaran materi barisan dan deret aritmetika dan geometri. Berdasarkan data yang diperoleh dari Kantor Cabang Dinas Pendidikan Wilayah XII Provinsi Jawa Barat, jumlah populasi penelitian adalah 216 siswa kelas XI program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan yang berasal dari 2 SMK Negeri, dengan sekolah pertama berjumlah 72 siswa dan sekolah kedua berjumlah 144 siswa.

Setelah dilakukan perhitungan menggunakan rumus slovin, diperoleh total sampel minimum yang direkomendasikan terlibat dalam pengisian instrumen tes dan angket adalah 155 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan angket. Adapun instrumen yang digunakan yaitu tes kemampuan *computational thinking* dan *curiosity* matematis. Tes *computational thinking* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tes yang dirancang untuk mengetahui kemampuan *computational thinking* siswa

dengan menggunakan tes tertulis yang berbentuk pilihan ganda. Tes pilihan ganda dipilih dengan tujuan untuk dapat merekam

kinerja siswa dan dapat dianalisis dengan mudah. Kisi-kisi tes kemampuan *computational thinking* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen *computational thinking*

Elemen	Capaian Pembelajaran	Keterampilan <i>Computational Thinking</i>	Nomor Soal	Bentuk Soal
Bilangan	Menerapkan barisan dan deret aritmetika dan geometri, termasuk masalah yang terkait bunga tunggal dan bunga majemuk	Decomposition (dekomposisi) Menguraikan masalah menjadi sub masalah untuk mendapatkan solusi yang efisien	1, 15	PG
		Abstraction (abstraksi) Membuat generalisasi dengan memodelkan pola yang ditemukan	2, 10, 11, 12, 13	PG
		Algorithmic thinking (berpikir algoritma) Menyusun langkah untuk menyelesaikan masalah agar menjadi logis dan sistematis	4, 7, 9, 14	PG
		Pattern recognition (pengenalan pola) Mengidentifikasi keteraturan dari suatu data atau metode yang berulang	3, 5, 6, 8	PG

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur rasa ingin tahu (*curiosity*) matematis siswa menggunakan angket hasil dari modifikasi dari (Zetriuslita, 2016). Skala yang digunakan adalah skala likert

dengan 5 alternatif (sangat setuju, setuju, kadang-kadang, tidak setuju, dan sangat tidak setuju) jawaban untuk setiap pernyataannya. Kisi-kisi angket *curiosity* tahu disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kisi-kisi angket *curiosity*

Indikator	No Angket		Jumlah
	Positif	Negatif	
Bertanya tentang informasi atau masalah yang diberikan	1, 9, 11	4, 22, 25	6
Berkeinginan mengetahui hal secara rinci	3, 8, 10, 20	12, 18, 19, 26	8
Antusias/semangat dalam belajar	5, 7, 24	14, 17, 23, 28	7
Mencari informasi dari berbagai sumber	2, 21, 27	15, 16	5
Mencoba alternatif dari pemecahan masalah	6, 13	29, 30	4

Validitas isi berkaitan dengan isi dan format instrumen yang berkaitan dengan kesesuaian konten, seberapa memadainya sampel pertanyaan mewakili konten yang akan dinilai, apakah format yang digunakan sesuai, dan apakah isinya sesuai dengan definisi variabel dan subjek yang perlu diukur. Setelah instrumen disusun berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, instrumen divalidasi oleh bantuan ahli (*expert judgment*). Dalam

penelitian ini, dua orang dosen dari Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Negeri Yogyakarta berpartisipasi dalam proses validasi isi untuk memeriksa kesesuaian butir-butir instrumen dengan indikator-indikator yang diukur dalam penelitian. Temuan dari pemeriksaan yang dilakukan oleh validator menunjukkan apakah instrumen itu layak untuk digunakan atau tidak dalam penelitian.

Validitas isi dalam penelitian ini dilakukan terhadap dua instrumen yakni tes kemampuan *computational thinking* dan angket *curiosity* matematis. Hasil analisis validitas instrumen *computational thinking* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil validitas isi

Validator	Instrumen			
	<i>Computational Thinking</i>		<i>Curiosity</i>	
V1	90	Valid	90	Valid
V2	82,5	Valid	100	Valid

Berdasarkan Tabel 3, didapatkan hasil bahwa kedua instrumen dinyatakan valid oleh kedua validator. Setiap butir pernyataan pada kedua instrumen tersebut dinyatakan valid. Instrumen pada penelitian ini telah mengalami perbaikan dalam konten, tata bahasa, dan kesesuaian untuk mengukur setiap variabel. Setelah dilakukan perbaikan dengan mempertimbangkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator, instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian oleh validator.

Instrumen penelitian yang dilakukan reliabilitasnya adalah tes kemampuan *computational thinking* dan angket *curiosity* matematis. Instrumen tes kemampuan *computational thinking* dan angket *curiosity* matematis yang telah dinyatakan valid oleh para ahli, selanjutnya dilakukan uji coba untuk mendapatkan data estimasi dari koefisien dari reliabilitas instrumen. Reliabilitas instrumen dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan bahwa instrumen yang telah dibuat dapat mengukur sesuatu dengan konsisten dari waktu ke waktu (menunjukkan keabsahan atau konsisten). Metode yang digunakan untuk melihat reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

Perhitungan *alpha cronbach* untuk menghitung reliabilitas instrumen dilakukan dengan bantuan dari software SPSS 27. Dengan hasil koefisien reliabel *computational thinking* 0,70 yang termasuk pada kategori reliabilitas sedang, sedangkan hasil koefisien reliabel *curiosity* matematis 0,903 yang termasuk ke dalam kategori sangat tinggi. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa tes dan angket pada penelitian ini reliabel.

Data yang diperoleh selanjutnya dilakukan analisis yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, interpretasi data, dan

kesimpulan. Tahap reduksi dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data yang terkait dengan variabel utama dalam penelitian sehingga memudahkan peneliti untuk memperoleh informasi yang diinginkan. Skor kemampuan *computational thinking* dan *curiosity* matematis siswa dikategorikan dengan mengacu pada konversi kriteria yang telah dihitung.

Pada kemampuan *computational thinking* perolehan skor lebih dari 11,25 termasuk ke dalam kategori sangat tinggi, lebih dari 8,75 sampai kurang dari sama dengan 11,25 kategori tinggi, lebih dari 6,25 sampai kurang dari sama dengan 8,75 kategori cukup/edang, lebih dari 3,75 sampai kurang dari sama dengan 6,25 masuk kategori rendah, dan kurang dari sama dengan 3,75 kategori sangat rendah. Sedangkan untuk *curiosity* matematis siswa perolehan skor lebih dari 120 termasuk ke dalam kategori sangat tinggi, lebih dari 100 sampai kurang dari sama dengan 120 kategori tinggi, lebih dari 80 sampai kurang dari sama dengan 100 kategori cukup/edang, lebih dari 60 sampai kurang dari sama dengan 80 masuk kategori rendah, dan kurang dari sama dengan 60 kategori sangat rendah.

Sebelum melaksanakan uji hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian asumsi klasik (uji prasyarat). Uji prasyarat yang digunakan yaitu uji normalitas, uji normalitas residual, uji linearitas, dan uji heteroskedastisitas. Selanjutnya menghitung statistika inferensial yaitu uji korelasi dan uji regresi. Langkah berikutnya dengan memberikan kesimpulan akhir mengenai analisis kemampuan *computational thinking* siswa dan mendeskripsikan *curiosity* matematis siswa serta melihat ada atau tidaknya hubungan antara *curiosity* matematis dan kemampuan *computational thinking* sehingga akan lebih mudah untuk ditafsirkan sesuai dengan rumusan masalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian yang telah diperoleh diuraikan terlebih dahulu secara deskriptif untuk mendapatkan informasi mengenai tingkat kemampuan *computational thinking* dan *curiosity* matematis siswa. Profil kemampuan *computational thinking* diperoleh bahwa skor rata-rata siswa pada tes *computational thinking* ialah 7,80 dengan standar deviasi sebesar 2,86. Skor ini mengindikasikan bahwa kemampuan *computational thinking* siswa berada pada

kategori cukup/sedang. Hal ini serupa dengan penelitian terdahulu yang menginformasikan bahwa kemampuan *computational thinking* di Indonesia berada pada kategori cukup/sedang (Haniifah & Nugraheni, 2024; Mubarakah et al., 2023).

Ditinjau dari nilai standar deviasi sebesar 2,86 yang bernilai lebih kecil dari skor rata-rata, sehingga data cenderung mengumpul karena nilai sebarannya kecil (variansinya kecil). Kemampuan *computational thinking* siswa didominasi oleh siswa yang masuk dalam kategori rendah sebesar 29,68%. Perolehan skor tertinggi dicapai oleh indikator dekomposisi, yang diukur melalui soal nomor 1 dan 15. Sedangkan rata-rata perolehan skor terendah diperoleh oleh indikator berpikir algoritma, yang diukur melalui soal nomor 4, 7, 9, dan 14.

Pada indikator dekomposisi 67,42% siswa menjawab benar pada soal tes kemampuan *computational thinking* dari total responden. Hal ini sama dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan persentase aspek dekomposisi sebesar 70,30% berada pada kategori (Abidi et al., 2023). Dekomposisi pada *computational thinking* dapat diterapkan dengan baik oleh semua siswa baik siswa yang memiliki kecerdasan logis tinggi, sedang maupun rendah dalam menyelesaikan masalah menggunakan kemampuan *computational thinking*. Hal ini diperkuat dari penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa walaupun hasil *computational thinking* siswanya cukup/sedang namun dapat menyelesaikan aspek dekomposisi (Suhendar et al., 2023). Kebanyakan siswa sudah bisa mengenali dan memahami bentuk soal dekomposisi, namun ada beberapa siswa yang tidak memahami informasi yang terdapat pada soal dengan baik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menjadi tantangan utama dalam aspek dekomposisi adalah ketidakmampuan siswa dalam memahami masalah yang menjadi langkah awal dalam merumuskan solusi (Nurlaelah et al., 2025).

Pada indikator abstraksi, 48,39% siswa menjawab benar pada soal tes kemampuan *computational thinking* dari total responden. Berdasarkan penelitian terdahulu ditemukan bahwa aspek abstraksi pada kemampuan *computational thinking* siswa belum dilakukan dengan baik (Azmi & Ummah, 2021; Supiarmo et al., 2021). Dalam proses penyelesaian soal aspek abstraksi, siswa mengalami kesulitan yang dipengaruhi dari kurangnya pemahaman

yang dimiliki siswa terhadap soal yang diberikan maupun materinya. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya bahwa siswa dengan kategori rendah tidak dapat menyelesaikan masalah yang diberikan (Mubarakah et al., 2023).

Pada indikator berpikir algoritma, 40,65% siswa menjawab benar pada soal tes kemampuan *computational thinking* dari total responden. Hal ini sama dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pemahaman siswa pada aspek berpikir algoritma secara keseluruhan masih dikatakan tidak baik (Kresnadi et al., 2023). Dalam proses penyelesaian soal aspek berpikir algoritma, siswa mengalami kesulitan untuk mengetahui cara atau solusi dari permasalahan yang diberikan. Hal tersebut selaras dengan penelitian sebelumnya yang mengatakan bahwa keterampilan berpikir algoritma siswa masih belum terlihat, dikarenakan siswa belum bisa menyelesaikan masalah secara tuntas (Kamil et al., 2021; Supiarmo et al., 2021).

Pada indikator pengenalan pola, 60,32% siswa menjawab benar pada soal tes kemampuan *computational thinking* dari total responden. Hal ini sama dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa kebanyakan siswa telah melakukan pengenalan pola terhadap masalah yang diberikan (Supiarmo et al., 2021). Siswa yang memiliki kemampuan *computational thinking* yang sangat tinggi dan tinggi kebanyakan siswa sudah mampu menentukan pola yang tepat. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwa siswa pada penelitiannya mampu menentukan pola atau karakteristik yang sama ataupun berbeda dalam memecahkan masalah (Silvia et al., 2023). Sedangkan siswa yang memiliki kemampuan *computational thinking* yang sedang, rendah, dan sangat rendah kebanyakan siswa masih belum mampu memahami pola dengan baik.

Secara keseluruhan kemampuan *computational thinking* siswa yang memiliki kemampuan pada kategori sangat tinggi sudah mampu menguasai aspek *computational thinking* yaitu dekomposisi, abstraksi, berpikir algoritma, dan pengenalan pola dengan baik. Begitu juga dengan siswa yang memiliki kemampuan tinggi sudah mampu menguasai aspek *computational thinking* namun kurang maksimal pada aspek abstraksi. Sedangkan siswa yang memiliki kemampuan pada kategori sedang, rendah, dan sangat rendah masih belum

memahami dan menguasai keseluruhan aspek kemampuan *computational thinking* dengan baik. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa siswa yang memiliki kategori sangat baik mampu memenuhi semua indikator, siswa yang memiliki kategori baik mampu memenuhi indikator *computational thinking* namun kurang sempurna pada berpikir abstraksi, siswa yang memiliki kemampuan cukup mampu memenuhi indikator dekomposisi dan pengenalan pola, sedangkan siswa yang memiliki kategori rendah dan sangat rendah belum mampu memenuhi aspek *computational thinking* (S. Lestari & Roesdiana, 2023).

Profil *curiosity* matematis diperoleh bahwa skor rata-rata siswa pada angket *curiosity* ialah 109 dengan standar deviasi sebesar 15,788. Skor ini mengindikasikan bahwa *curiosity* siswa berada pada kategori tinggi. Hal ini sama dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan hasil *curiosity* matematis siswa ada pada kategori tinggi (Ningrum et al., 2019; Siregar et al., 2022). Hal yang sama terlihat bahwa *curiosity* siswa mencapai 59,38% pada kategori tinggi (Muharni et al., 2024). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian lainnya yang menyebutkan bahwa *curiosity* siswa kelas VIII SMP mencapai 47,22% masuk ke dalam kategori tinggi (Agoestanto et al., 2019). Penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa *curiosity* matematis mencapai 73% dan tergolong pada kategori tinggi (Hariyanti & Lestari, 2023).

Curiosity siswa didominasi oleh siswa yang masuk kategori sedang dengan persentase 37,42%. Data yang diperoleh juga kemudian dianalisis untuk melihat skor rata-rata *curiosity* matematis siswa di setiap indikator yang diukur, yaitu: bertanya tentang informasi atau masalah yang diberikan, berkeinginan mengetahui hal secara rinci, antusias/semangat dalam belajar, mencari informasi dari berbagai sumber, dan mencoba alternatif dari pemecahan masalah. Seluruh indikator *curiosity* didominasi oleh siswa dengan kemampuan sangat tinggi dan tinggi, tidak ada siswa yang memiliki *curiosity* (rasa ingin tahu) yang sangat rendah. Berdasarkan skor ini, maka berkeinginan mengetahui hal secara rinci merupakan indikator yang memperoleh skor rata-rata terbesar. Hal ini juga serupa dengan penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa siswa yang memiliki *curiosity* tinggi terhadap matematika membuat tidak mudah merasa puas,

sehingga menyelidiki pengetahuan yang didapat secara rinci (Hadiat & Karyati, 2019; Zetriuslita et al., 2018)

Berdasarkan data perolehan *curiosity* matematis siswa kelas XI program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di Kota Tasikmalaya berada pada kategori tinggi. Siswa yang memiliki *curiosity* tinggi mempunyai dorongan untuk bertanya sehingga dapat membantu dalam mengatasi kesulitan pada saat pembelajaran (Ningrum et al., 2019). Selain itu *curiosity* terhadap matematis juga memotivasi siswa untuk mencari solusi penyelesaian masalah yang kreatif dan inovatif dalam menghadapi tantangan dalam belajar (Rahmah et al., 2024). Hal yang sama juga diungkapkan dalam penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa siswa dengan *curiosity* tinggi cenderung memiliki kepuasan belajar yang tinggi, sehingga dapat memberikan motivasi untuk terus belajar dan meningkatkan pencapaian akademis (Nurwahid, 2021).

Sebelum menguji regresi, ada beberapa uji prasyarat yang harus dilakukan terlebih dahulu. Uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikan 0,05. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil uji normalitas

Variabel Penelitian	Nilai Sig.	Keputusan
<i>Computational Thinking</i>	0,002	H_0 ditolak
<i>Curiosity</i>	0.000	H_0 ditolak

Berdasarkan uji normalitas pada Tabel 4, data kemampuan *computational thinking* dan *curiosity* matematis memiliki nilai sig. $\leq 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal, sehingga asumsi normalitas tidak terpenuhi. Dikarenakan uji normalitas tidak terpenuhi, selanjutnya uji korelasi menggunakan uji korelasi *Spearman's Rank*. Selanjutnya menguji normalitas residual dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikan 0,05. Berdasarkan uji normalitas residual pada Tabel 8, nilai residual memiliki nilai sig. $0,069 \geq 0,05$, maka data residual berdistribusi normal, sehingga asumsi normalitas terpenuhi. Dikarenakan uji normalitas terpenuhi, maka untuk uji asumsi regresinya bisa dilanjutkan dengan uji linearitas.

Uji linearitas menggunakan uji *test of linearity* dengan taraf signifikan 0,05,

Berdasarkan nilai signifikansi, diperoleh nilai *deviation from linearity sig.* adalah 0,218 lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear secara signifikan antara *curiosity* matematis dan kemampuan

computational thinking siswa. Selanjutnya menggunakan uji test of linearity dengan taraf signifikan 0,05 dianalisis menggunakan uji White untuk menguji heteroskedastisitas. Hasil uji heteroskedastisitas tertera pada Gambar 1.

Gambar 1. Hasil uji *white*

Model Summary ^a				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.187 ^a	.035 ^a	.022 ^a	2.73813 ^a
Predictors: (Constant), X_KUADRAT, Curiosity				

Berdasarkan Gambar 1 yang menunjukkan bahwa nilai dari *chi square* hitung lebih kecil dari pada nilai dari *chi square* tabel, maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas (homoskedastisitas). Dikarenakan uji heteroskedastisitas terpenuhi, maka bisa dilanjutkan dengan uji regresi.

Uji korelasi bertujuan untuk mengetahui hubung antara *curiosity* matematis dan kemampuan *computational thinking* siswa. menggunakan uji korelasi *Spearman's Rank*. Metode *Spearman's Rank* digunakan karna tidak mensyaratkan data berdistribusi normal. Hasil perhitungan tertera pada Gambar 2.

Gambar 2. Hasil uji korelasi *spearman's rank*

Correlations				
Spearman's rho	Computational Thinking	Correlation Coefficient	Computational Thinking	Curiosity
			1.000	.874**
		Sig. (2-tailed)		.000
		N	155	155
	Curiosity	Correlation Coefficient		1.000
		Sig. (2-tailed)		.000
		N	155	155

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan Gambar 2, diperoleh informasi bahwa nilai koefisien korelasi antara *curiosity* matematis dan kemampuan *computational thinking* siswa adalah 0,874 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi sebesar $0,000 \leq 0,005$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang

sangat kuat antara *curiosity* matematis dan kemampuan *computational thinking* siswa.

Semua uji prasyarat terpenuhi, maka selanjutnya uji hipotesis menggunakan uji regresi. Uji regresi digunakan untuk memprediksi seberapa jauh variabel dependen (terikat) jika nilai variabel independen (bebas) diubah-ubah ataupun dinaik-turunkan.

Tabel 5. Hasil Uji Regresi

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constan)	-9.778	0,735		-13.295	0,000
Curiosity	0,161	0,007	0,890	24.159	0,000

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh informasi bahwa nilai konstan sebesar $-9,778$, sedangkan koefisien regresi (b) sebesar 0,161 sehingga persamaan regresinya adalah $\hat{Y} = -9.778 + 0,161 X$. Dalam hal ini interpretasi dari konstanta akan mengarah pada kesimpulan bahwa seorang siswa yang memiliki skor

curiosity matematis 0 akan memiliki skor *computational thinking* 9,778. Untuk memiliki skor *computational thinking* minimal 0, maka skor *curiosity* matematis siswa minimal 61. Nilai koefisien regresi (b) sebesar 0,161 menunjukkan bahwa dengan bertambahnya *curiosity* matematis dapat meningkatkan

kemampuan *computational thinking* siswa sebesar 0,161 dengan menganggap bahwa variabel lain dianggap tetap. Sementara itu diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 \leq 0,005$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *curiosity* matematis terhadap

kemampuan *computational thinking* siswa. Besarnya *curiosity* siswa mempengaruhi kemampuan *computational thinking* dapat dilihat dari besarnya nilai dari koefisien determinasi (*R square*) yang dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 8. Hasil model *summary*

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimated
1	0,890 ^a	0,792	0,791	1,31

Berdasarkan Tabel diperoleh informasi bahwa koefisien determinasi (*R Square*) adalah 0,792 atau 79,8%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengaruh *curiosity* matematis terhadap kemampuan *computational thinking* siswa sebesar 79,8%, sedangkan sisanya 20,2% dipengaruhi oleh variabel lainnya. Hasil korelasi yang bernilai positif berarti hubungan antara kemampuan *computational thinking* dan *curiosity* matematis siswa bersifat searah sehingga dapat disimpulkan jika *curiosity* matematis semakin ditingkatkan maka kemampuan *computational thinking* juga akan semakin meningkat.

Berdasarkan uraian yang berkaitan dengan hasil sampling beberapa siswa, dapat disimpulkan bahwa siswa dengan kriteria *curiosity* matematis siswa tinggi memperoleh skor kemampuan *computational thinking* lebih tinggi jika dibandingkan dengan siswa yang memperoleh kriteria *curiosity* rendah. Fakta di lapangan ini menunjukkan kesesuaian dengan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli. Rasa ingin tahu (*curiosity*) matematis dan kemampuan *computational thinking* yang dimiliki siswa menjadi salah satu bagian penting dari tercapainya tujuan ke-4 *Sustainable Development Goals* (SDGs), yaitu pendidikan berkualitas. Kemampuan yang dimiliki siswa dapat menjadi bekal untuk menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi.

SIMPULAN

Kemampuan *computational thinking* siswa kelas XI SMK program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di Kota Tasikmalaya pada materi barisan dan deret aritmetika dan geometri berada pada kategori cukup/ sedang dengan perolehan skor rata-rata 7,81 dari skor maksimum idealnya 15. *Curiosity* matematis siswa kelas XI SMK program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di Kota Tasikmalaya

pada materi barisan dan deret aritmetika dan geometri berada pada kategori tinggi dengan perolehan skor rata-rata 109 dari skor maksimumnya 150. Pengaruh *curiosity* matematis terhadap kemampuan *computational thinking* siswa berpengaruh secara positif dan signifikan dengan perolehan nilai koefisien regresinya sebesar 0,161 yang menunjukkan bahwa dengan bertambahnya *curiosity* matematis dapat meningkatkan kemampuan *computational thinking* siswa sebesar 0,161 dengan menganggap bahwa variabel lain tetap. *Curiosity* matematis memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap kemampuan *computational thinking* siswa (*R Square* = 0,792), yang berarti besar variasi kemampuan *computational thinking* yang dijelaskan oleh *curiosity* matematis sebesar 79,2%. Penelitian ini mendukung pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang ke-4, yaitu pendidikan berkualitas (*quality education*).

DAFTAR PUSTAKA

- Abidi, M. H., Cahyono, H., & Susanti, R. D. (2023). Analysis of students' computational thinking ability in solving contextual problems. *Mathematics Education Journals*, 7(2), 216–224. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/MEJ>
- Agoestanto, A., Sukestiyarno, Y. L., & Permanawati, F. I. (2019). Kemampuan menganalisis argumen dalam berpikir kritis ditinjau dari rasa ingin tahu. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 337–342.
- Azmi, R. D., & Ummah, S. K. (2021). Implementasi project based learning untuk mengeksplorasi kemampuan computational thinking mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al-Qalasadi*, 5(1), 52–61. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v5i1.2761>
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang sistem*

- pendidikan nasional. Departemen Pendidikan Nasional.
- Dubey, R., Griffiths, T. L., & Lombrozo, T. (2022). If it's important, then i'm curious: increasing perceived usefulness stimulates curiosity. *Cognition*, 226(June), 105193. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2022.105193>
- Hadiat, H. L., & Karyati, K. (2019). Hubungan kemampuan koneksi matematika, rasa ingin tahu dan self-efficacy dengan kemampuan penalaran matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(2), 200–210. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i2.26552>
- Haniifah, S., & Nugraheni, E. A. (2024). Kemampuan berpikir komputasional matematis ditinjau dari self efficacy siswa kelas VIII SMPN 226 Jakarta. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 188–202. <https://doi.org/10.31316/jderivat.v10i2.6621>
- Hariyanti, F., & Lestari, W. (2023). Upaya meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi siswa melalui guided discovery learning dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 7(1), 83–94. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jp2ms.7.1.83-94>
- Hidayati, T., & Widjajanti, D. B. (2015). Pengembangan perangkat pembelajaran lingkaran SMP kelas VIII dengan suplemen materi history of mathematics (HOM). *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 211. <https://doi.org/10.21831/pg.v10i2.9168>
- Kamil, R., Imami, A. I., & Abadi, A. P. (2021). Analisis kemampuan berpikir komputasional matematis analisis kemampuan berpikir komputasional matematis siswa kelas IX SMP Negeri 1 Cikampek pada materi pola bilangan. 12(2), 259–270. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/aks.v12i2.8447>
- Kresnadi, H., Ghasya, D. A., & Pranata, R. (2023). Analisis kemampuan computational thinking desain. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(2), 1660–1666. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Lestari, B. B., Nugraheni, N., & Husain, F. (2024). Penerapan edukasi SDGS di lingkungan sekolah guna mendukung terwujudnya kesejahteraan pendidikan. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(10), 67–72. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11128176>
- Lestari, N. A. P., Wahyuni, L. T. S., Lasmawan, I. W., Suastra, I. W., Dewi, M. S. A., & Astuti, N. M. I. P. (2023). Kurikulum merdeka sebagai inovasi menjawab tantangan era society 5.0 di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 736–746. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1996>
- Lestari, S., & Roesdiana, L. (2023). Analisis kemampuan berpikir komputasional matematis siswa pada materi program linear. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 178–188. <https://doi.org/https://doi.org/10.32938/jpm.v4i2.3592>
- Malik, S. (2019). Peningkatan kemampuan berpikir komputasi siswa melalui multimedia interaktif berbasis model quantum teaching and learning. *International Journal of Computer Science Education in Schools*, 8(November), 41. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34438.83526>
- Mishra, B. P., & Yadav, A. (2013). Rethinking technology & creativity in the 21st century: of art and algorithm. *TechTrends*, 57(3), 10–14. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1007/s11528-013-0655-z>
- Mubarokah, H. R., Pambudi, D. S., Diah, N., & Lestari, S. (2023). Kemampuan berpikir komputasi siswa dalam menyelesaikan soal numerasi tipe AKM materi pola bilangan. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 7(2), 343–355. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33603/jnpm.v7i2.8013>
- Muharni, F., Anitra, R., Husna, N., & Singkawang, S. (2024). Pemecahan masalah matematis ditinjau dari rasa ingin tahu siswa sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 55–68. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Ningrum, C. H. C., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Pembentukan karakter rasa ingin tahu melalui kegiatan literasi.

- Indonesian Values and Character Education Journal*, 2(2), 69. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v2i2.19436>
- Nurdiyantoro, B. (2005). Tahapan perkembangan anak dan pemilihan bacaan sastra anak. *Cakrawala Pendidikan*, 24(2), 198–222.
- Nurlaelah, E., Pebrianti, A., Taqiyuddin, M., Dahlan, J. A., & Usdiyana, D. (2025). Improving mathematical proof based on computational thinking components for prospective teachers in abstract algebra courses. *Infinity Journal of Mathematics Education*, 14(1), 85–108.
- Nurwahid, M. (2021). Korelasi antara motivasi belajar siswa dalam pembelajaran online dengan hasil belajar matematika di masa pandemi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1127–1137. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.596>
- OECD. (2018). *Pisa 2022 Mathematics Framework (Draft)*. November 2018.
- OECD. (2023). Equity in education in PISA 2022. In *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in education* (Vol. 1). https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-results-volume-i_03c74bdd-en
- Rahmah, L. F., Nurfitriani, D. A., & Kusno, K. (2024). Mengukur rasa ingin tahu siswa SMP terhadap pembelajaran matematika studi analitis. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(2), 913–919. <https://doi.org/10.30605/proximal.v7i2.4011>
- Sari, A. A. I., & Wutsqa, D. U. (2019). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika menggunakan pendekatan inquiry berorientasi kemampuan berpikir kritis. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 56–70. <https://doi.org/10.21831/pg.v14i1.27303>
- Setyorini, N. M., & Asmonah, A. Q. (2023). Pendidikan sebagai langkah awal mencapai sustainable development Goals (SDGs) di Indonesia. *AICCII – Annual International Conference on Islamic and Science Integration 2023*, 141–149.
- Silvia, R. D., Pramasdyahsari, A. S., & Nizaruddin. (2023). Analisis kemampuan computational thinking siswa pada materi aljabar ditinjau dari pemecahan masalah matematis. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 5(2), 176–190.
- Siregar, N. E. P., Siregar, Y. E., & Simatupang, R. M. (2022). Cara mengasah rasa ingin tahu anak dalam pembelajaran matematika. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 32–39. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i1.11>
- Suhendar, Y., Rosita, N. T., & April, U. S. (2023). Analisis kemampuan computational thinking (CT) peserta didik kelas 8 SMP Negeri 1 Jatinangor. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 8(2), 191–203. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v8i2>
- Supiarmo, M. G., Sholikin, N. W., Harmonika, S., Gaffar, A., Matematika, M. P., Magister, A., Matematika, P., Biologi, A. M., & Brawijaya, U. (2022). Implementasi pembelajaran matematika realistik untuk meningkatkan kemampuan berpikir komputasional siswa. *Numeracy*, 9(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/numeracy.v9i1.1750>
- Supiarmo, M. G., Turmudi, & Susanti, E. (2021). Proses berpikir komputasional siswa dalam menyelesaikan soal PISA konten change and relationship berdasarkan self-regulated learning. *Jurnal Numeracy*, 8(1), 58–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/numeracy.v8i1.1378>
- Widiastuti, & Santosa, R. H. (2014). PPengaruh metode inkuiri terhadap ketercapaian kompetensi dasar, rasa ingin tahu, dan kemampuan penalaran matematis. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 196–204. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/pg.v9i2.9080>
- Wing, J. M. (2006). Explanation-based learning. *Communications of the Acm*, 49(2), 33–35. <https://doi.org/10.1201/b16812-43>
- Wing, J. M. (2008). Computational thinking and thinking about computing. *Philosophical Transactions of the Royal Society A: Mathematical, Physical and Engineering Sciences*, 366(1881), 3717–3725. <https://doi.org/10.1098/rsta.2008.0118>

- Wu, W. R., & Yang, K. L. (2022). Relationships between computational and mathematical thinking: a review study on tasks. *Cogent Education*, 9(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2022.2098929>
- Yadav, A., Gretter, S., Good, J., & Mclean, T. (2017). Emerging research, practice, and policy on computational thinking. *Emerging Research, Practice, and Policy on Computational Thinking*, November. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-52691-1>
- Youjun, T., & Xiaomei, M. (2022). Computational thinking: a mediation tool and higher-order thinking for linking efl grammar knowledge with competency. *Thinking Skills and Creativity*, 46(July), 101143. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101143>
- Zamzami, E. M., Tarigan, J. T., Zendrato, N., Muis, A., Yoga, A. P., & Faisal, M. (2020). Exercising the students computational thinking ability using bebras challenge. *Journal of Physics: Conference Series*, 1566(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1566/1/012113>
- Zedelius, C. M., Gross, M. E., & Schooler, J. W. (2022). Inquisitive but not discerning: deprivation curiosity is associated with excessive openness to inaccurate information. *Journal of Research in Personality*, 98(April 2021), 104227. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2022.104227>
- Zetriuslita, Z. (2016). Profil sikap ilmiah rasa ingin tahu (curiosity) matematis mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara Jakarta*, 8(1), 41–46.
- Zetriuslita, Z., Wahyudin, W., & Dahlan, J. A. (2018). Association among mathematical critical thinking skill, communication, and curiosity attitude as the impact of problem-based learning and cognitive conflict strategy (PBLCCS) in number theory course. *Infinity Journal*, 7(1), 15. <https://doi.org/10.22460/infinity.v7i1.p15-24>

PROFIL SINGKAT

Nisrina Fauziyyah Puad, M.Pd.

merupakan guru mata pelajaran matematika yang aktif mengajar di SMKN Bantarkalong. Riwayat pendidikan untuk S1 dari Pendidikan Matematika universitas Siliwangi (UNSIL) lulus tahun 2020 dan melanjutkan Magister (S2) di program studi S2 Pendidikan Matematika Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) lulus tahun 2025. Penulis dapat dihubungi melalui email: nisrinapuad.2021@student.uny.ac.id

Prof. Dr. Ariyadi Wijaya, M.Sc.

merupakan dosen aktif di program studi matematika Universitas Negeri Yogyakarta. Penulis dapat dihubungi melalui email: a.wijaya@uny.ac.id